PLATAFORMA DE FORMACIÓN

Manual de usuario

Registro y accesos

Resumen de registro, contratación de cursos, realización y seguimiento.

www.apprendes.com

info@apprendes.com

CONTENIDO

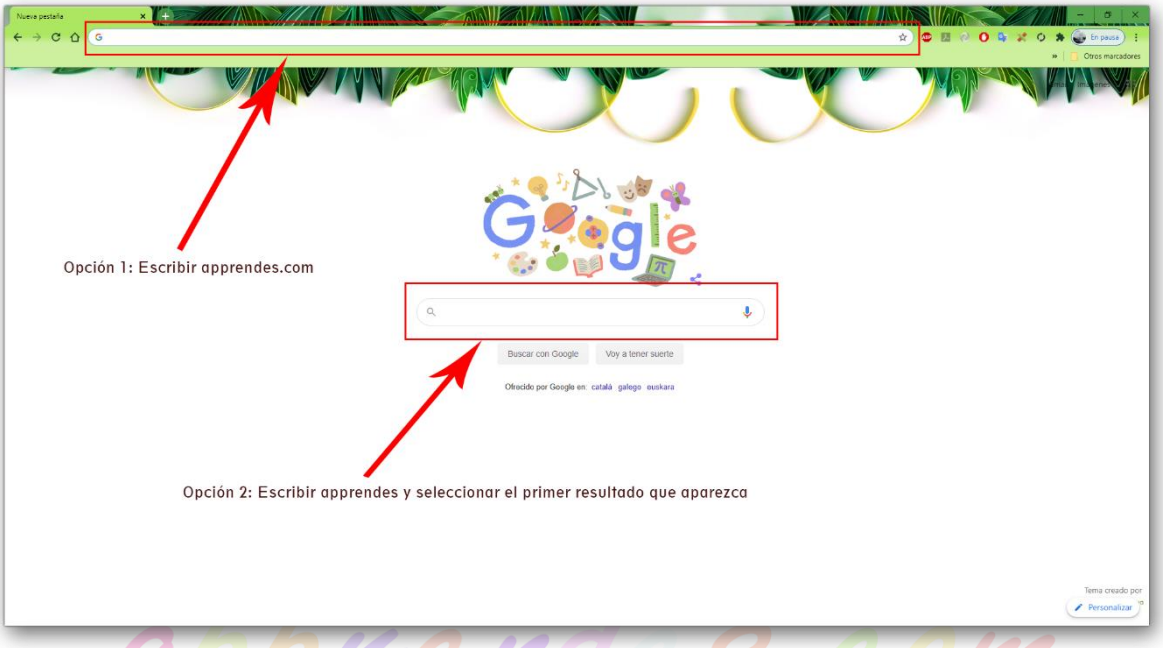
ACCESO Y REGISTRO DE ALUMNOS 2
ACCESO 2
REGISTRO DE ALUMNOS 2
DATOS PARA RELLENAR 3
ÁREA PRIVADA DEL ALUMNO 5
INSCRIPCIÓN EN CURSOS 7
DATOS PARA RELLENAR: 11
ACCESO A CURSO YA MATRICULADO 12
ENTREGA DE TAREAS O TUTORÍAS 14
FORO 14
DRIVE 14

app apprendes.com

ACCESO Y REGISTRO DE ALUMNOS

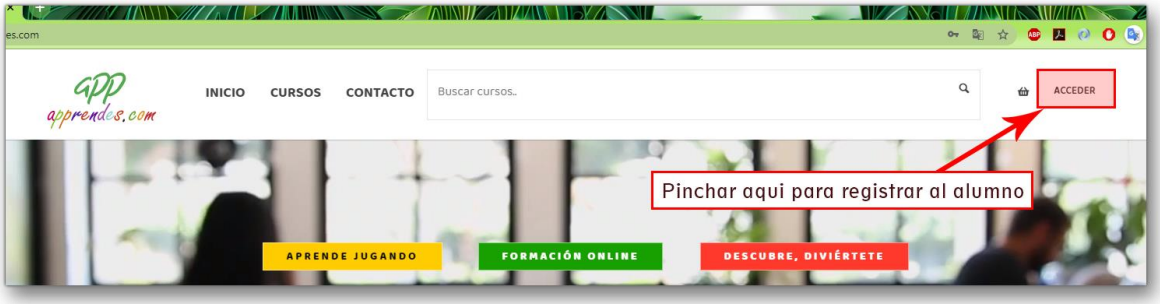
ACCESO

Bienvenido a nuestra plataforma, para acceder a ella hay que abrir un navegador (Chrome, Firefox, Safari, Edge). Se aconseja no utilizar Microsoft Explorer puesto que no admite las videoconferencias que haremos a modo de Quedadas. Una vez abierto el navegador introduciremos en la barra blanca apprendes.com (Opción 1) o en Google buscamos apprendes y elegimos el primer resultado (Opción 2).

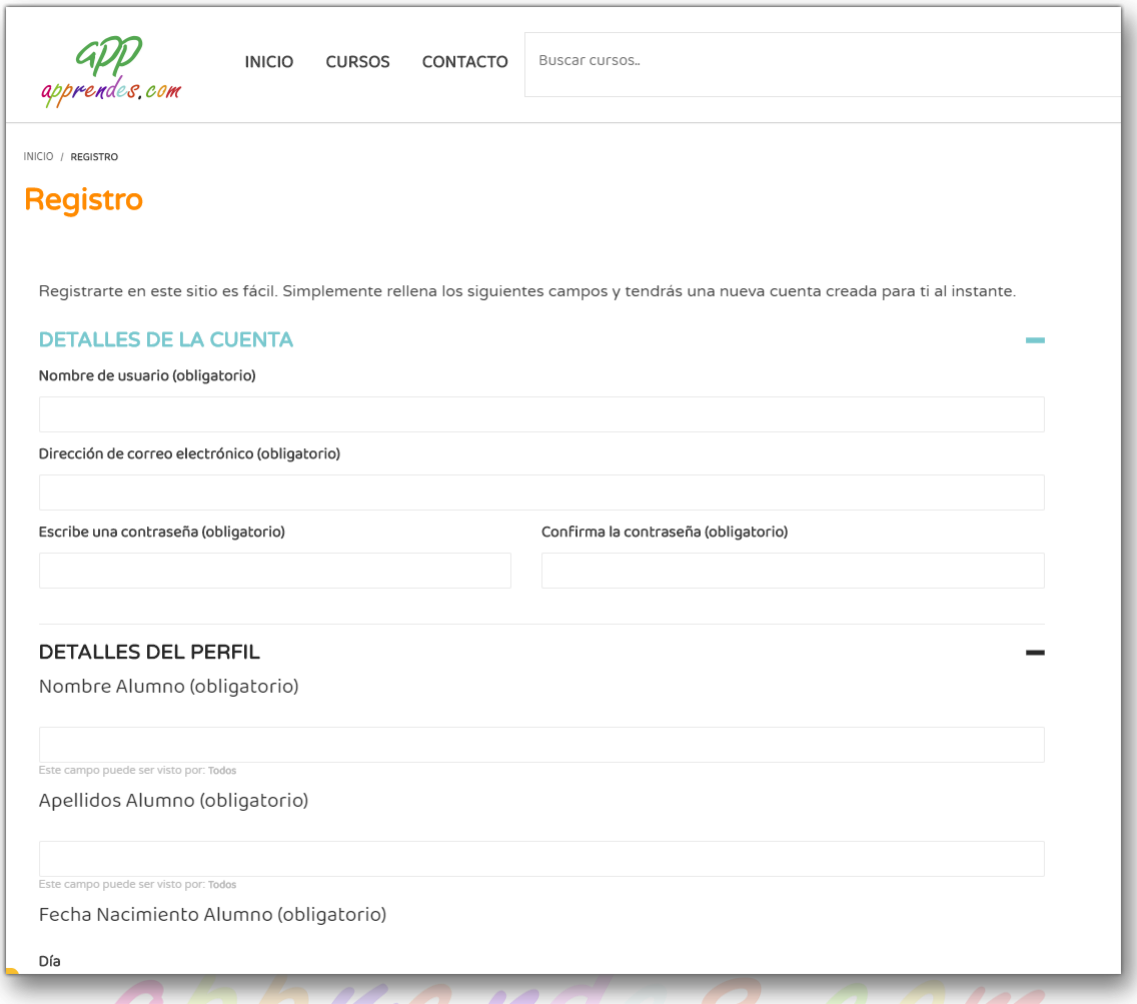


REGISTRO DE ALUMNOS

Para poder realizar los cursos hay que registrar al alumno en la plataforma (similar a si acceden a una academia física que primero se hace la ficha del alumno y posteriormente se eligen los cursos que realizará en la academia). Para registrarse hay que pinchar en ACCEDER que aparece en la esquina superior derecha de la página:



Una vez se nos abre una ventanita que nos dice si queremos acceder con los datos de conexión o registrarnos, seleccionamos registrarnos (botón rojo) y se nos abrirá el formulario de registro:



DATOS PARA RELLENAR

- **Nombre de usuario:** apodo o palabra que identifique al alumno (sin espacios).
- **Dirección de correo electrónico:** email que va a leer el alumno o responsable de seguir el curso.
- **Contraseña:** utiliza al menos una mayúscula, minúscula, símbolos y que sea difícil de obtener.
- **Nombre Alumno:** nombre de pila del niño (alumno).
- **Apellidos Alumno:** apellidos del niño (alumno).
- **Fecha Nacimiento Alumno:** elige día, mes y año de nacimiento del niño (alumno).
- **Curso:** estudios que cursa actualmente.
- **Localidad:** lugar de residencia
- **Provincia:** provincia de residencia
- **Nombre Padre/Madre/Tutor Legal (rellenar si alumno menor):** Nombre de pila del responsable del menor. Si el alumno es adulto no hace falta rellenar este campo.
- **Apellidos Padre/Madre/Tutor Legal (rellenar si alumno menor):** Apellidos del responsable del menor. Si el alumno es adulto no hace falta rellenar este campo.
- **Aviso Legal:** Puede leer nuestro Aviso Legal en el enlace y si lo acepta hacer clic en el cuadrito donde dice acepto el aviso legal. Si no lo aceptase no se podría continuar con el registro.

- **Política de Privacidad:** Puede leer el texto y aceptarlo al igual que el campo anterior si lo desea. Si no lo acepta no se podría continuar con el registro.

Después de rellenar estos campos pulsar en "Completar Registro" que nos devolverá una pantalla en la que saldrá el mensaje:

ACTIVA TU CUENTA

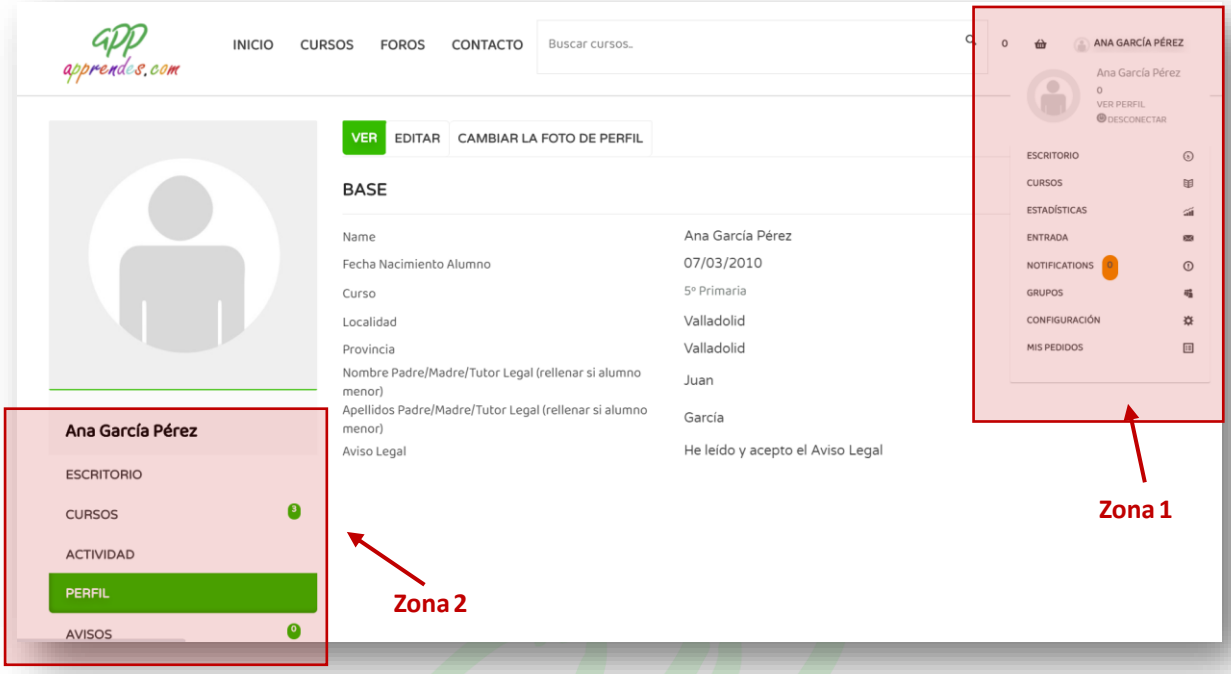
¡Has creado tu cuenta correctamente! Para comenzar a utilizar este sitio, necesitarás activar tu cuenta a través del correo electrónico que hemos enviado a tu dirección.

Este mensaje indica que se ha procedido a enviar un correo a la dirección antes rellenada para activar la cuenta y comprobar que quien ha creado la cuenta no es un robot. Vaya a su correo y haga clic en el enlace que aparece y así ya quedará completo el registro.

IMPORTANTE: Si se quiere registrar a más de un niño por la misma persona (hermanos, primos, etc…), hay que registrar a cada niño por separado con emails diferentes.

app apprendes.com

ÁREA PRIVADA DEL ALUMNO



Cuando el alumno introduce sus datos de conexión, debajo de su nombre de usuario, en la esquina superior derecha, al poner el ratón encima, le aparece un menú con su zona privada (Zona 1). En ese menú tendrá:

- **Ver perfil:** datos personales del alumno que introdujo en el registro. En este apartado podrá cambiar alguno de los datos si hay algún error o añadir una foto de perfil.
- **Desconectar:** si pulsa en esta opción el usuario cierra su sesión en el sistema.
- **Escritorio:** Información relativa a la actividad que ha tenido en la plataforma como cursos hechos, tareas realizadas, cuestionarios completados, etc…
- **Cursos:** cursos en los que está o ha estado matriculado. Desde cada uno podrá acceder a su contenido para ir realizándolo.
- **Estadísticas:** de los cursos que ha realizado.
- **Entrada:** zona similar al correo electrónico con bandeja de entrada, mensajes enviados y con posibilidad de crear mensajes para enviar a los demás usuarios.
- **Avisos:** mensajes de la plataforma.
- **Grupos:** grupos en los que está incluido.
- **Configuración:** aquí puede modificar contraseña, datos del correo, etc…
- **Mis pedidos:** aquí aparecerán el listado de las compras que haya hecho en la plataforma así como los datos introducidos al hacerla.

Además de estos datos que aparecen en el menú emergente de la esquina superior derecha al ver el perfil tendremos otro menú en la zona lateral izquierda (Zona 2) con los campos anteriores y alguno más que detallamos a continuación:

- **Actividad:** aquí aparecerá todas sus acciones registradas durante el tiempo que se encuentra conectado interactuando con la plataforma.

- **Quedadas BigBlueButton:** aquí aparecerán todas las Quedadas (videoconferencias) planificadas en sus cursos para poder acceder a ellas cuando se necesite.
- **Recorridos:** aquí aparecen los avisos de ayuda por las diferentes zonas de la plataforma a modo de recorrido virtual.
- **Amigos:** listado de amistades de la plataforma para ai poder contactar para trabajos en grupo, etc…
- **Foros:** listado de foros de los cursos en los que se encuentra suscrito (1 por curso matriculado) así como todos los debates creados con sus preguntas y respuestas de participación en las tutorías de seguimiento de los cursos. También aquí encontrará las propuestas de los profesores de los retos de cada módulo y contestará publicando los enlaces de sus proyectos, para compartirlos con todos.
- **Archivos compartidos:** zona en la que subir las tareas resueltas o cualquier archivo que se precise por los profesores, cuando se trate de vídeos o imágenes.
- **Logros:** emblemas o insignias otorgadas por los profesores tras la consecución de los objetivos marcados.

app apprendes.com

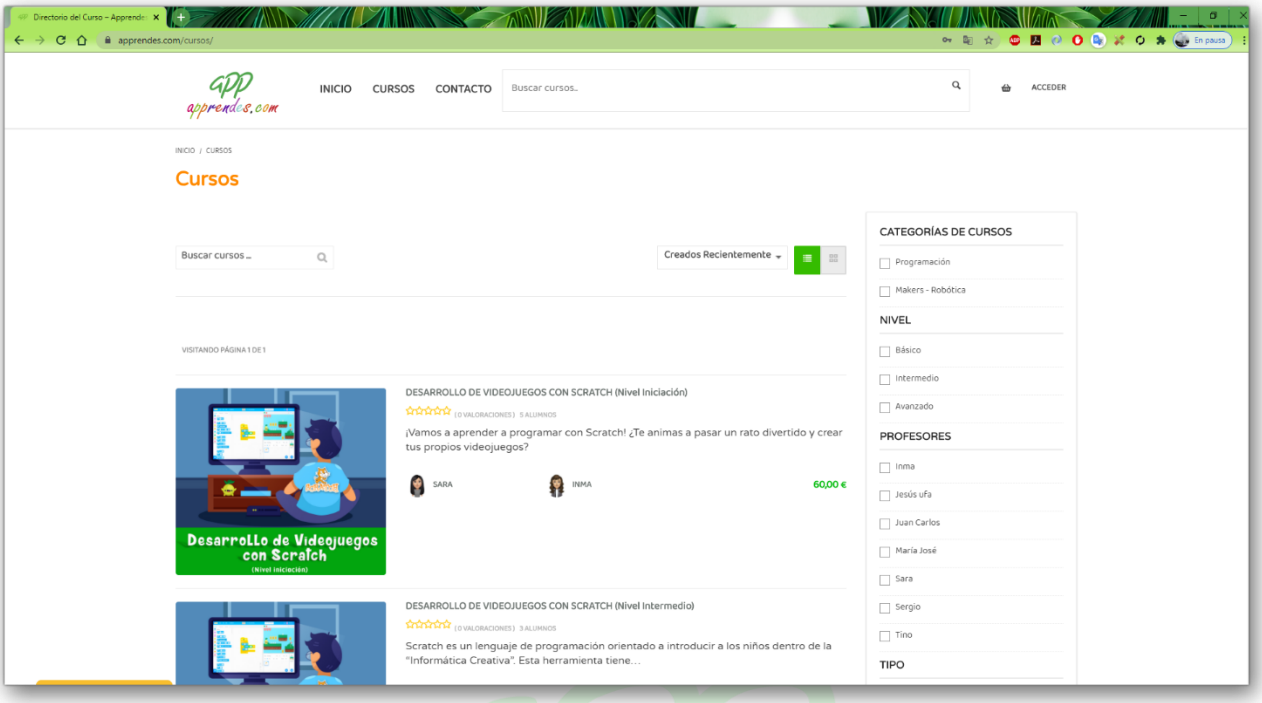
INSCRIPCIÓN EN CURSOS

Una vez que tenemos al alumno registrado se puede inscribir en el/los curso/s deseado/s. Para ello, puede acceder desde varios lugares:

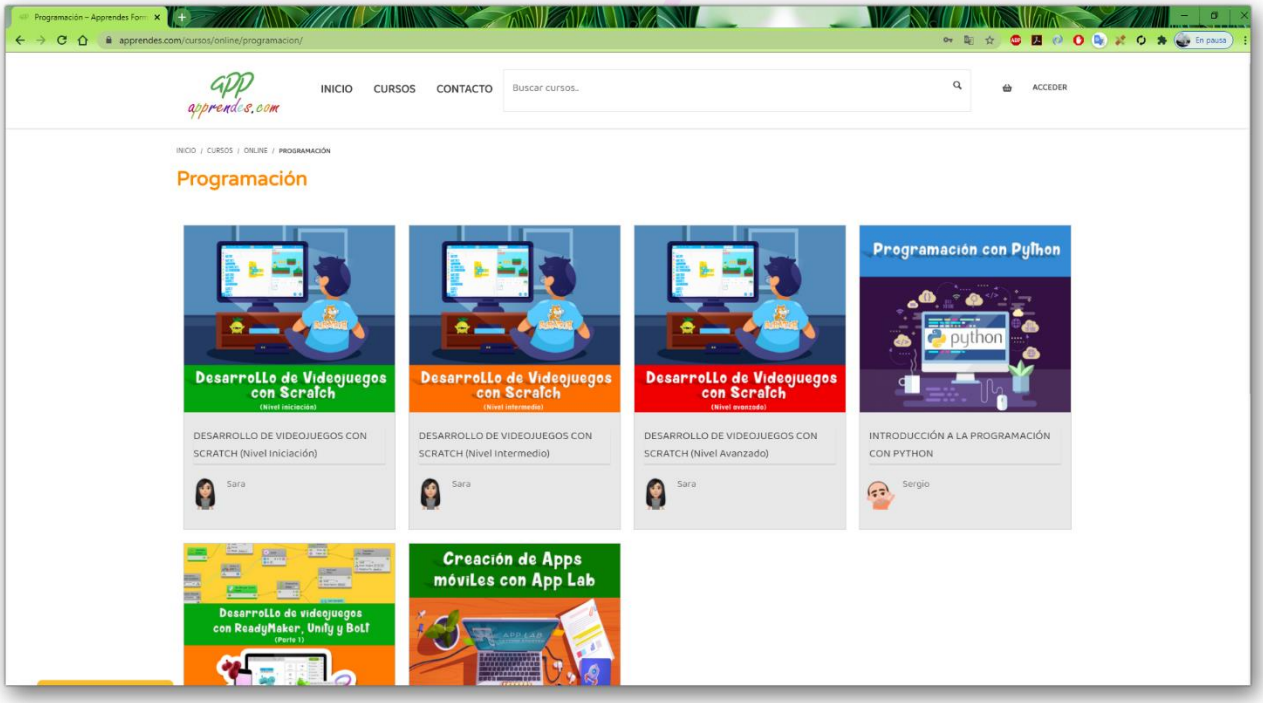
- **Opción 1:** pantalla principal:

- **Opción2:** Menú Cursos (menú principal situado al lado del logotipo de Apprendes. Hace clic en el menú y aparecerá la siguiente pantalla.

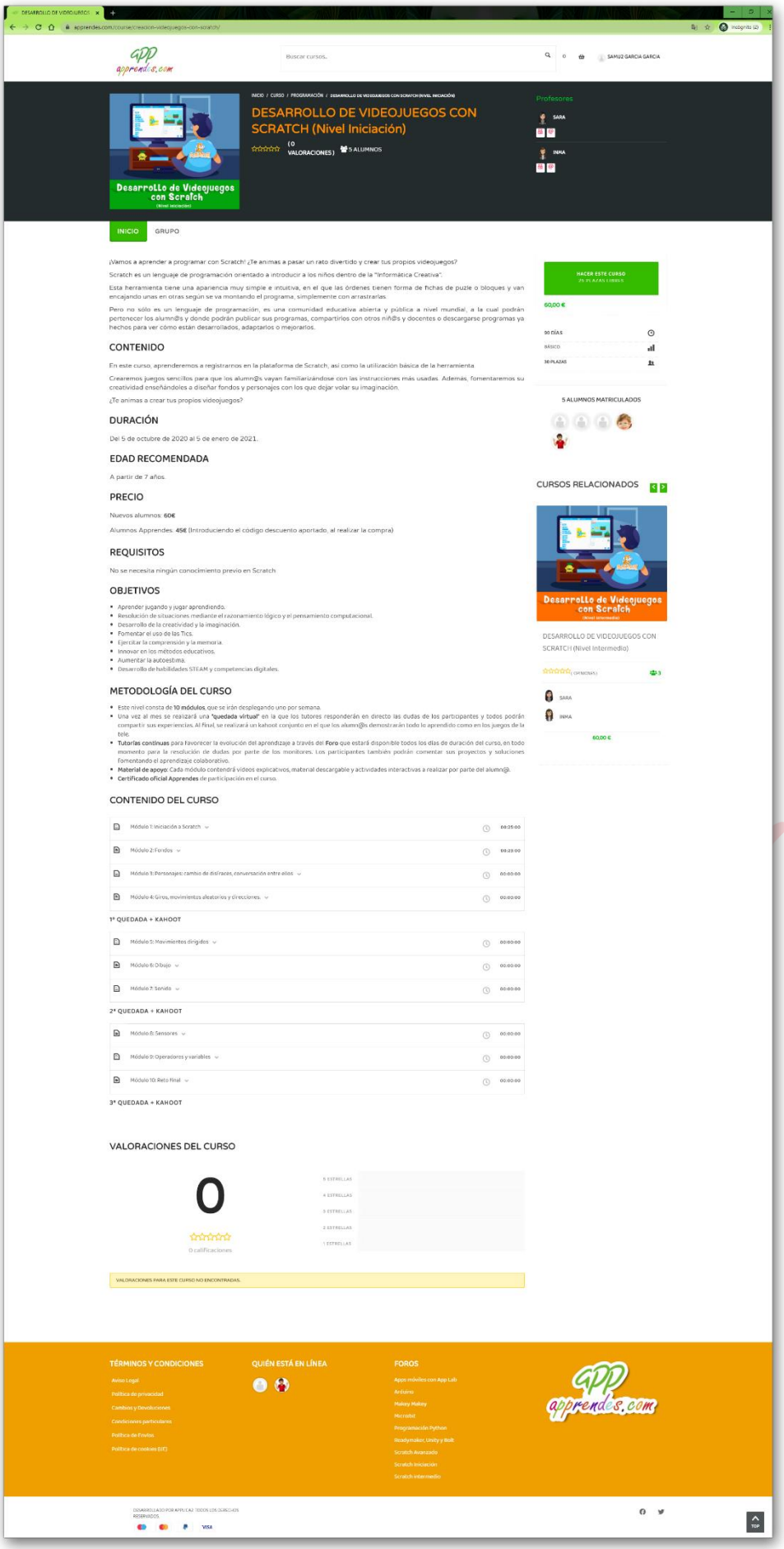
apprendes.com



- **Opción 3:** Eligiendo el menú **Cursos** (sin hacer clic en él) nos sale un submenú que dice **Online** y de éste sale otro submenú que dice **Programación o Makers – Robótica**. Estas son las categorías de cursos que tenemos actualmente. Elige la que le interese y hace clic en la categoría que desee. Cuando haga clic le saldrá la siguiente ventana:



En cualquiera de estas 3 opciones puede hacer clic en el curso que le interese y se abrirá el detalle del curso en concreto, ponemos uno de ejemplo aquí:



DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

apprendes.com/course/creacion-videojuegos-con-scratch/

Buscar cursos...

SAMUZ GARCIA GARCIA

INICIO / CURSO / PROGRAMACIÓN / DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH (NIVEL INICIACIÓN)

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH (Nivel Iniciación)

(0 VALORACIONES) 5 ALUMNOS

Profesores

SARA

INNA

INICIO GRUPO

¡Vamos a aprender a programar con Scratch! ¿Te animas a pasar un rato divertido y crear tus propios videojuegos?

Scratch es un lenguaje de programación orientado a introducir a los niños dentro de la "Informática Creativa".

Esta herramienta tiene una apariencia muy simple e intuitiva, en el que las órdenes tienen forma de fichas de puzle o bloques y van encajando unas en otras según se va montando el programa, simplemente con arrastrarlas.

Pero no sólo es un lenguaje de programación, es una comunidad educativa abierta y pública a nivel mundial, a la cual podrán pertenecer los alumn@s y donde podrán publicar sus programas, compartirlos con otros niñ@s y docentes o descargarse programas ya hechos para ver cómo están desarrollados, adaptarlos o mejorarlos.

CONTENIDO

En este curso, aprenderemos a registrarnos en la plataforma de Scratch, así como la utilización básica de la herramienta.

Crearemos juegos sencillos para que los alumn@s vayan familiarizándose con las instrucciones más usadas. Además, fomentaremos su creatividad enseñándoles a diseñar fondos y personajes con los que dejar volar su imaginación.

¿Te animas a crear tus propios videojuegos?

DURACIÓN

Del 5 de octubre de 2020 al 5 de enero de 2021.

EDAD RECOMENDADA

A partir de 7 años.

PRECIO

Nuevos alumnos: **60€**

Alumnos Apprendes: **45€** (Introduciendo el código descuento aportado, al realizar la compra)

REQUISITOS

No se necesita ningún conocimiento previo en Scratch.

OBJETIVOS

- Aprender jugando y jugar aprendiendo.
- Resolución de situaciones mediante el razonamiento lógico y el pensamiento computacional.
- Desarrollo de la creatividad y la imaginación.
- Fomentar el uso de las Tics.
- Ejercitar la comprensión y la memoria.
- Innovar en los métodos educativos.
- Aumentar la autoestima.
- Desarrollo de habilidades STEAM y competencias digitales.

METODOLOGÍA DEL CURSO

- Este nivel consta de **10 módulos**, que se irán desplegando uno por semana.
- Una vez al mes se realizará una **"quedada virtual"** en la que los tutores responderán en directo las dudas de los participantes y todos podrán compartir sus experiencias. Al final, se realizará un kahoot conjunto en el que los alumn@s demostrarán todo lo aprendido como en los juegos de la tele.
- **Tutorías continuas** para favorecer la evolución del aprendizaje a través del **Foro** que estará disponible todos los días de duración del curso, en todo momento para la resolución de dudas por parte de los monitores. Los participantes también podrán comentar sus proyectos y soluciones fomentando el aprendizaje colaborativo.
- **Material de apoyo:** Cada módulo contendrá vídeos explicativos, material descargable y actividades interactivas a realizar por parte del alumn@.
- **Certificado oficial Apprendes** de participación en el curso.

CONTENIDO DEL CURSO

Módulo 1: Iniciación a Scratch 00:25:00

Módulo 2: Fondos 00:25:00

Módulo 3: Personajes: cambio de disfraces, conversación entre ellos 00:00:00

Módulo 4: Giros, movimientos aleatorios y direcciones 00:00:00

1ª QUEDADA + KAHOOT

Módulo 5: Movimientos dirigidos 00:00:00

Módulo 6: Dibujo 00:00:00

Módulo 7: Sonido 00:00:00

2ª QUEDADA + KAHOOT

Módulo 8: Sensores 00:00:00

Módulo 9: Operadores y variables 00:00:00

Módulo 10: Reto final 00:00:00

3ª QUEDADA + KAHOOT

VALORACIONES DEL CURSO

0

0 calificaciones

5 ESTRELLAS

4 ESTRELLAS

3 ESTRELLAS

2 ESTRELLAS

1 ESTRELLAS

VALORACIONES PARA ESTE CURSO NO ENCONTRADAS.

HACER ESTE CURSO

26 PLAZAS LIBRES

60,00 €

90 DÍAS

BÁSICO

30 PLAZAS

5 ALUMNOS MATRICULADOS

CURSOS RELACIONADOS

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH (Nivel Intermedio)

(0 VALORACIONES) 3

SARA

INNA

60,00 €

TÉRMINOS Y CONDICIONES

Aviso Legal

Política de privacidad

Cambios y Devoluciones

Condiciones particulares

Política de Envíos

Política de cookies (UE)

QUIÉN ESTÁ EN LÍNEA

FOROS

Apps móviles con App Lab

Arduino

Makey Makey

Microbit

Programación Python

Readymaker, Unity y Bolt

Scratch Avanzado

Scratch Iniciación

Scratch Intermedio

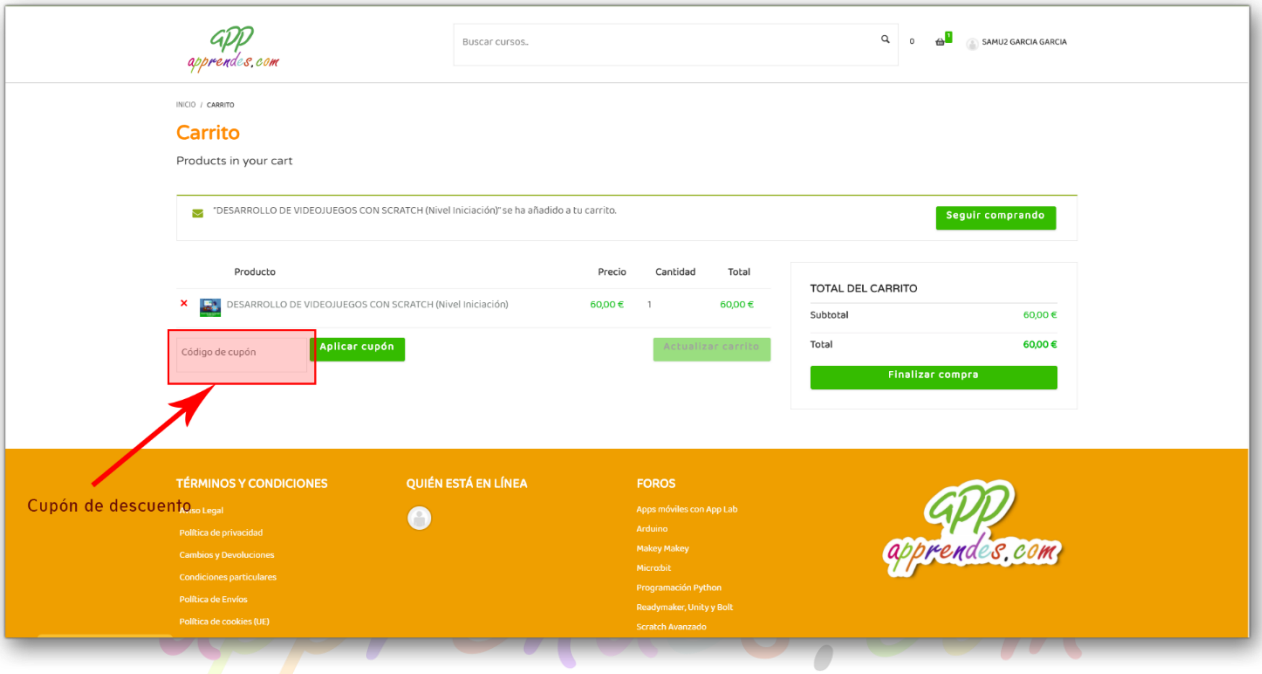
DESARROLLADO POR APPLICAZ - TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

TOP

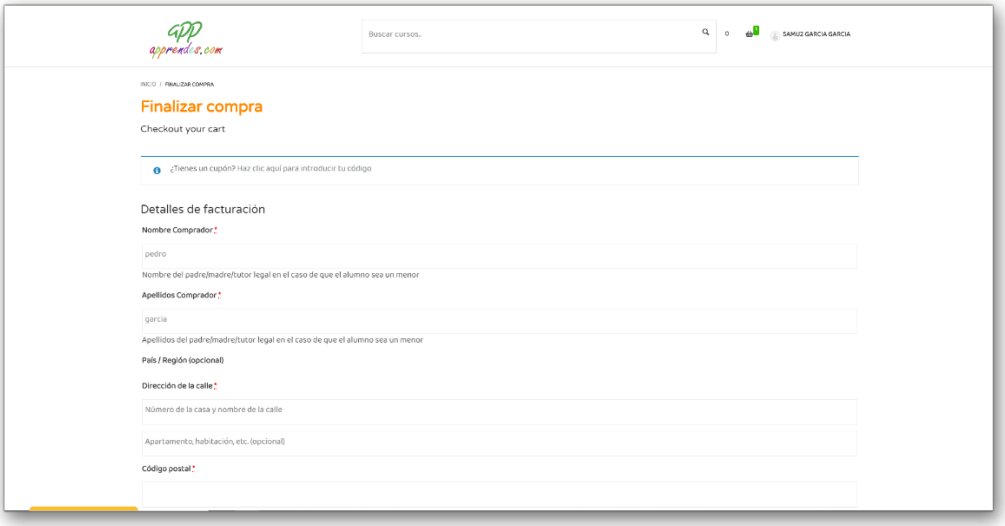
Para apuntarse al curso hay que pulsar en el botón grande verde que dice "**Hacer este curso**". Al hacer esto automáticamente se agrega el curso al carrito de compras.

IMPORTANTE: Si añade al carrito más de un curso está matriculando al alumno en todos esos cursos, no se puede coger para varios alumnos. Si se desea hacer esto último tiene que hacer pedidos diferentes con la sesión iniciada con los datos correspondientes al alumno en cuestión. Por ejemplo, si se quiere matricular a 2 hermanos en el mismo curso o en diferentes, hay que entrar con los datos de un hermano y comprar su curso y posteriormente acceder con los datos del otro hermano y hacer la compra de su curso correspondiente ya que la compra que se haga se asigna al usuario que esté conectado en el momento de la compra.

Una vez añadido el curso al carrito procederemos a la compra:



Si tiene un Cupón de descuento introduzca en la zona indicada en rojo en la imagen el código del descuento formado por números y letras. Cuando ya tenga todos los cursos en el carrito y el descuento añadido, puede proceder a la compra, para ello pulse el botón verde que dice "Finalizar Compra". De aquí pasarán al checkout o finalización de la compra. En este paso es donde rellenarán los datos del adulto que compra los cursos elegidos. El formulario es el siguiente:



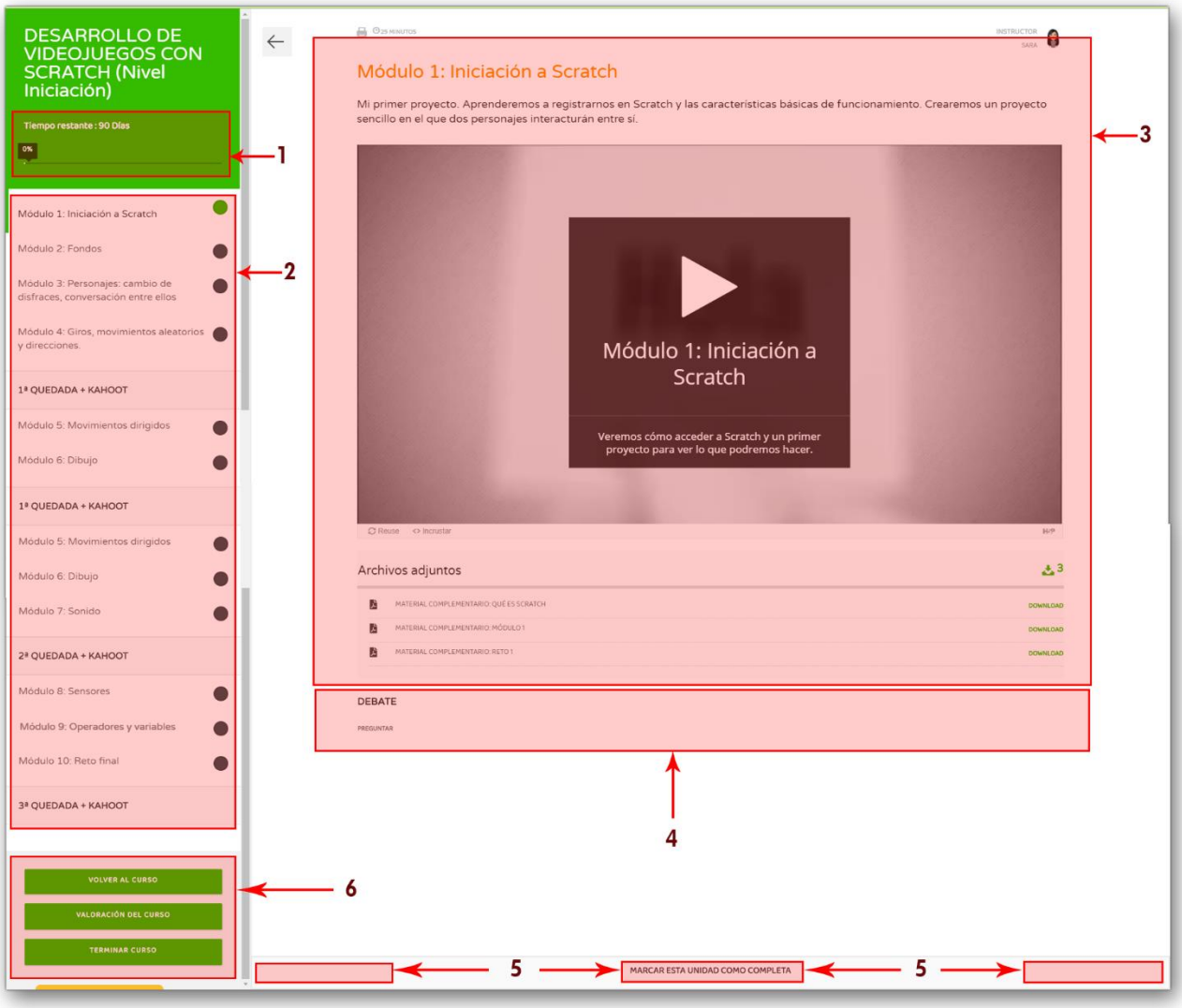
DATOS PARA RELLENAR:

- **Nombre comprador:** Nombre de pila del adulto que compra el/los curso/s (aparecerá rellenado con el nombre del adulto responsable que introdujo en el registro del alumno, si no es el mismo puede cambiarlo escribiendo en el mismo campo).
- **Apellidos comprador:** Apellidos del adulto que compra el/los curso/s (aparecerá rellenado con los apellidos del adulto responsable que introdujo en el registro del alumno, si no son los mismos puede cambiarlos escribiendo en el mismo campo).
- **Dirección de la calle:** dirección física del comprador.
- **Código Postal:** CP del comprador.
- **Localidad/Ciudad:** Localidad del comprador.
- **Provincia:** Provincia del comprador.
- **País:** País del comprador.
- **Teléfono:** Teléfono fijo o móvil del comprador.
- **Dirección de correo electrónico:** email del comprador.
- **Notas del pedido:** si tiene alguna observación que hacer escríbalo en este campo.
- Si el curso tiene algún dispositivo necesario y solicita que se lo enviemos aparecerán campos para rellenar los datos de envío. Si son diferentes a los ya solicitados, rellénelos por favor.
- Selección de **método de pago**:
    - **Transferencia bancaria:** debe realizar una transferencia con los datos que le proporcionamos al aceptar el pago con este método. Debe enviarnos a info@apprendes.com el justificante de pago.
    - **Tarjeta de crédito:** al aceptar este medio de pago se le reenviará a la pasarela de pago del banco para hacer un pago totalmente seguro.
    - **PayPal:** si dispone de usuario en este método de pago lo introduce y se finalizaría la compra.
    - **Bizum:** si lo tiene habilitado en su banco lo selecciona y se finalizaría el pago.
- Aceptar los **términos y condiciones**: si no lo acepta no se podría continuar la compra.

Una vez realizado el pago correspondiente el alumno queda matriculado en el/los curso/s elegido/s.

ACCESO A CURSO YA MATRICULADO

Para empezar un curso basta con ir al curso desde cualquiera de las opciones anteriormente explicadas y el botón verde grande ahora aparecerá con el texto "**Empezar curso**" o "**Continuar curso**" si ya lo empezó antes. Si pulsa en el botón entrará en la página del curso:



- Zona 1: Aquí aparece el tiempo que queda de curso y el porcentaje de curso que lleva completado.
- Zona 2: Directorio de unidades del curso. Estados del círculo de la derecha:
    - Gris: unidad aún no accedida
    - Verde: unidad visitada pero no completada
    - Verde con un tic blanco: unidad completada
- Zona 3: Contenido de la unidad en curso. Aquí aparecen los vídeos de cada lección, tareas propuestas, documentación complementaria, botón de acceso a quedadas, etc…
- Zona 4: apartado de dudas sobre el contenido de la unidad. Aquí los alumnos pueden consultar dudas sobre lo expuesto en la zona 3, que serán contestadas por los profesores.
- Zona 5: Navegación por las unidades. Para poder pasar de unidad hay que pulsar en la zona central que dice "**Marcar esta unidad como completada**". Una vez lo haga aparecerá a la izquierda y/o a la derecha los botones

de "**Siguiente Unidad**" y/o "**Anterior Unidad**" para poder acceder al resto del contenido. Los contenidos estarán disponibles de semana en semana para así completar la duración total del curso.

Si se intenta acceder a una unidad antes de estar publicada, saldrá el tiempo restante hasta que esté disponible:

- Zona 6:
  - **Volver al curso**: salir de esta pantalla y volver a la descripción del curso para continuar en otro momento.
  - **Valoración del curso**: aquí pueden opinar sobre el curso y valorarlo con estrellas del 1 al 5.
  - **Finalizar curso**: si se pulsa este botón se está terminando el curso haya acabado o no el periodo que dura el curso. Si se da por error y después no vuelve a dejar acceder para continuar envíe un mensaje al profesor para resetearle las lecciones y que pueda seguir.

app apprendes.com

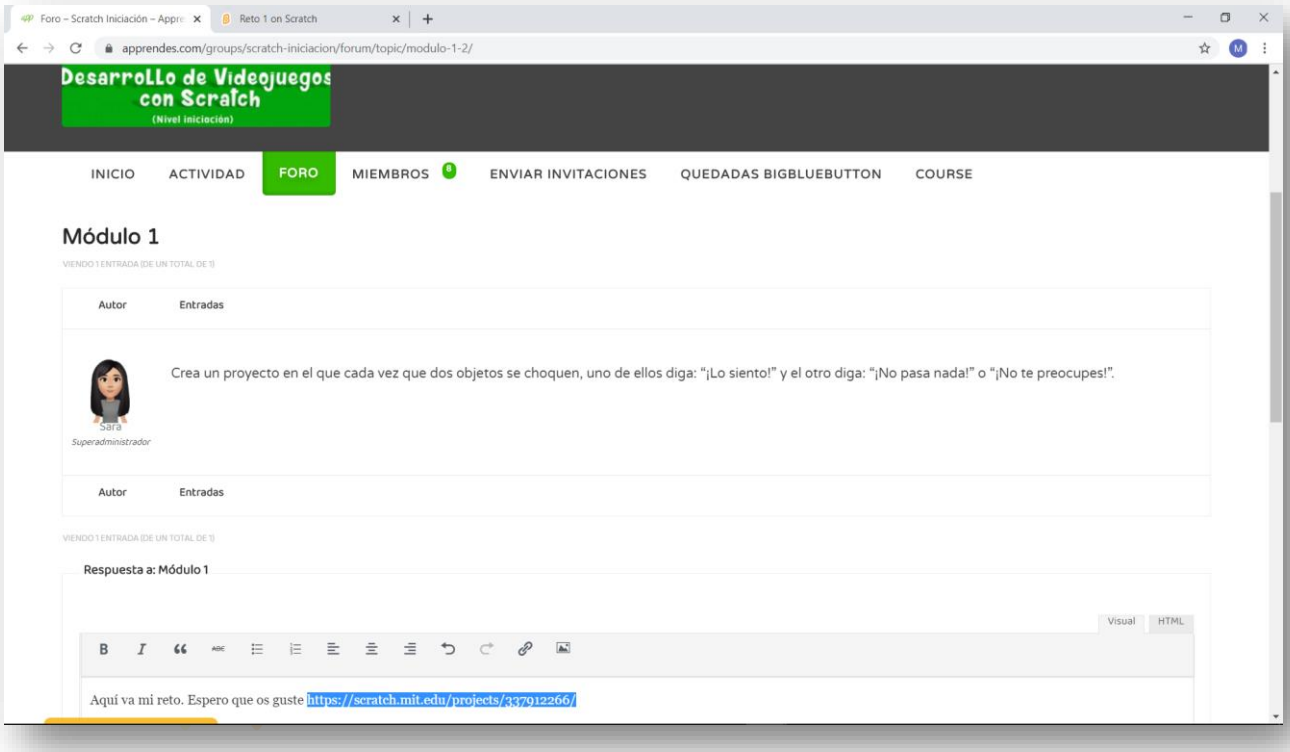
ENTREGA DE TAREAS O TUTORÍAS

Las tutorías, resolución de dudas y entrega o publicación de proyectos por parte de los alumnos se realizará por dos posibles sitios: el **FORO** y el **DRIVE** del curso.

FORO

Podremos acceder al foro desde la opción FORO del curso o eligiendo el que corresponda desde las zonas de perfil del usuario que hemos explicado antes, o desde el menú superior FORO, eligiendo también el del curso que queramos.

Directamente desde el curso:



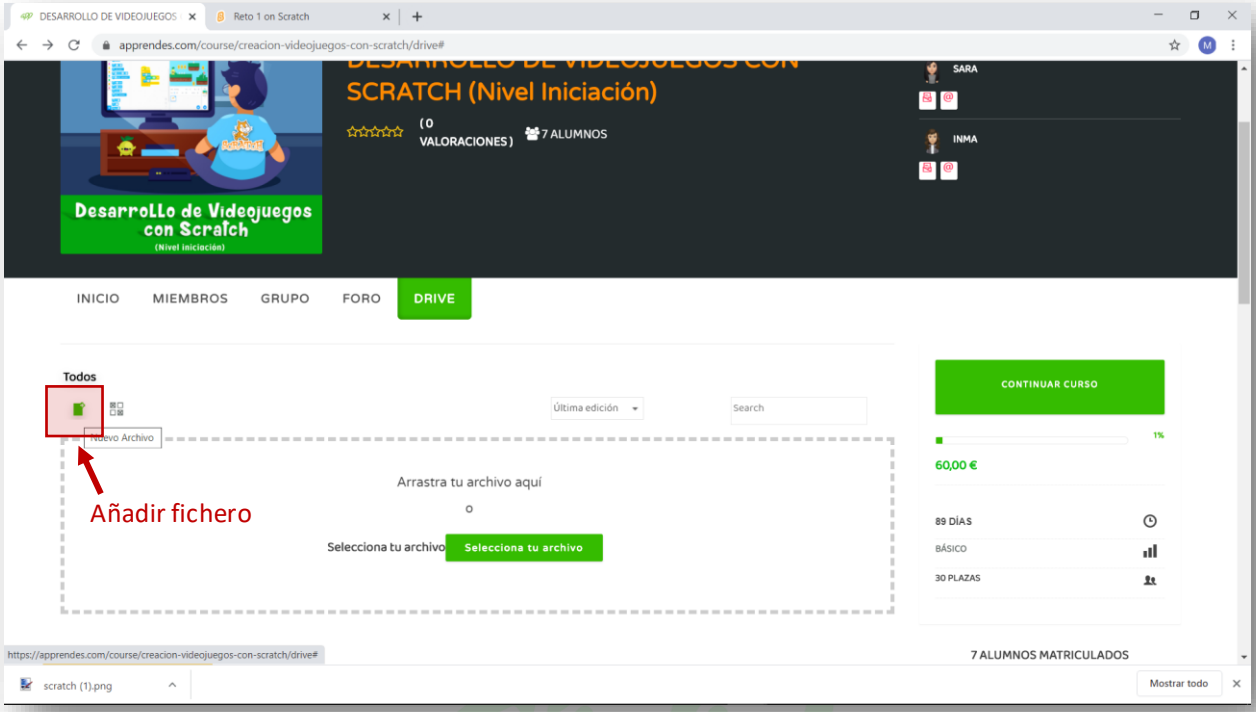
Veremos los distintos debates, al menos uno por unidad o módulo.

La primera entrada de cada debate la pondrá el profesor, proponiendo un reto o actividad. A esta entrada podrá responder el alumno, con dudas o pegando en la respuesta el enlace del proyecto resuelto y pulsando el botón **ENVIAR**.

DRIVE

En los casos en los que el alumno o alumna necesite pasar un vídeo, imagen o fichero, deberá hacerlo desde la zona de DRIVE o compartir ficheros pulsando el botón que remarcamos en rojo y arrastrando el fichero en la zona indicada.

Se indicará la opción de compartir deseada, que normalmente será compartir con el curso, para que sólo sea visible dentro de él.



app apprendes.com